

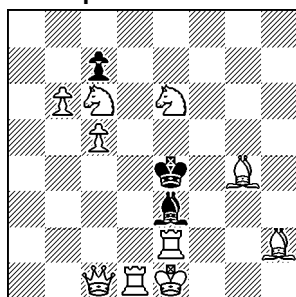
## Tuomio: ST:n itsemattien vuosikilpailu 2000 - 2001 Award: ST originals 2000–2001, selfmates

Tuomittavana oli 55 tehtävää, joista 24 varsinaisella ensipainospalstalla.

Kaksi tehtävää erottui joukosta muiden yläpuolelle. Eron tekeminen näiden välille oli hankalaa varsinkin, kun tehtävissä on eri siirtopituus.

*There were 55 problems to judge, 24 of which on the originals column proper. Two problems stood out above the rest. It was difficult to differentiate between these, especially as they were of different length.*

### Aleksandr Azhusin & Andrei Selivanov 1. palkinto / Prize



i#7                      10+3

#### 1.Re7!

1.-c6 2.Td5 cxd5 3.Dd2 d4 4.Kf1 d3  
5.Lf5+ Kf3 6.Tf2+ Lxf2 7.De2+ dxe2#

1.-cxb6 2.c6b5 3.Td5b4 4.Kd1 b3 5.Te5+  
Kd3 6.Td2+ Lxd2 7.Dc2+ bxc2#

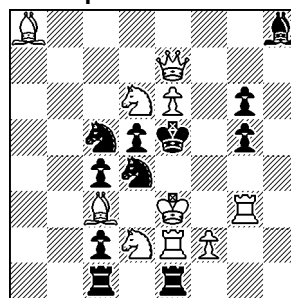
Azhusinin ja Selivanovin tehtävä on omassa lajissaan hieno saavutus. Kaksi hienoa samanlaiseen mallimattiin päättyvää muunnelmaa. Lähetti päästetään kiinnityksestä juuri oikealla hetkellä, ja pakotetaan siirtymään toiselle riville jonka jälkeen seuraa matti sotilaalla. Matit toteutuvat eri tavalla kuin tämän tyyppisissä tehtävissä yleensä. Yllättävää on se, ettei valkea itse tuki kuninkaan alarivin pakoruutuja vaan mustan lähetti pitää ne.

Valkealla on alkuasemassa kaikki upseerit, mutta materiaalin käyttöä voi silti sanoa taloudelliseksi. Mustalla on minimimateriaali tämän idean toteuttamiseksi.

*The problem by Azhusin and Selivanov is a fine achievement in its genre. Two fine variations ending in identical modelmates. The bishop is unpinned at precisely the right moment and it is forced on to the second rank, followed by mate with the pawn. The mates are realized in a different manner than usually in problems of this kind. It is surprising that white doesn't block the flights on the first rank himself, rather the black bishop controls them.*

*In the diagram white has a full set of pieces, but the use of material can still be considered economical. Black has the minimum material for the idea.*

### Jevgeni Fomitshev 2. palkinto / Prize



i#3                      10+11

#### 1.Tg4! (2.Rf7+ Kf5 3.Tf4+ gxf4#)

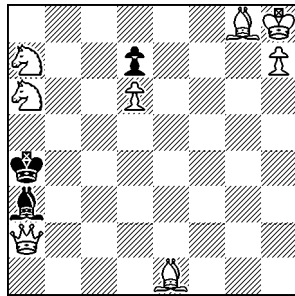
1.-Rd3 2.R2xc4+ dxc4 3.Kd2+ Txe2#

1.-Rxe6 2.f4+ gxf4+ 3.Kf2+ Txe2#

Hieno tehtävä, jossa kaksi kaunista muunnelmaa. Molemmissa muunnelmis- sa valkea uhraa nappulan avatakseen kuningaspatterin. Kilpailun miellyttävin tehtävä ratkaista.

*A fine problem with two beautiful variations. In both variations, white sacrifices a unit in order to fire a king battery. For solving, the most pleasant problem of the tour- ney*

**Heinz Zander**  
Kunniamaininta/Honorable mention



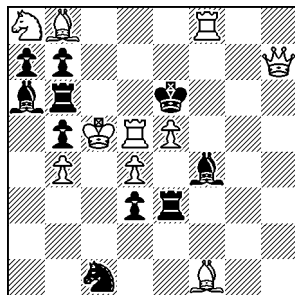
i#9 8+3

1. **Lf2!** Ka5 2. Lc4 Ka4 3. Rb5 Ka5 4. Rbc7 Ka4 5. La7 Ka5 6. Rc5 Kb4 7. Db3+ Ka5 8. Dc3+ Lb4 9. Lg8 Lxc3#

Valkea ryhmittelee nappulansa uudelleen ja samalla piilottaa lähetin a7:aan. Yllättäen myös Lg8 siirtyy ja palaa.

White organizes his pieces anew and hides the bishop on a7. Surprisingly also the Bg8 moves and returns.

**Vukota Nikoletic & Zivko Janevski**  
Kunniamaininta/Honorable mention



i#3 10+10

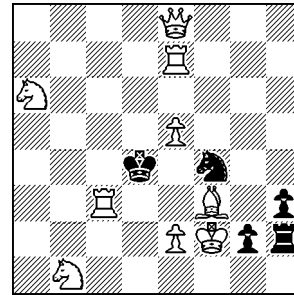
1. Dg7! (2. Td6+ Txd6 3. d5+ Txd5#)  
1.-Td6 2. Df6+ Kd7 3. Rb6+ axb6#  
1.-Txe5 2. Te8+ Kf5 3. Lxd3+ Rxd3#  
1.-Lxe5 2. Txe5+ Txe5+ 3. d5+ Txd5

Kaunista peliä. Kahdessa ensimmäisessä muunnelmassa kuningas ajetaan ruutuun jossa musta torni kiinnittyy. Kolmas muunnelma on analoginen uhkauksen kanssa.

Beautiful play. In the first two variations,

the king is driven to a square where it pins a black rook. The third variation is analogous with the threat.

**Reino Heiskanen**  
Maininta / Commend



i#5 b) mRf4→d2 9+5

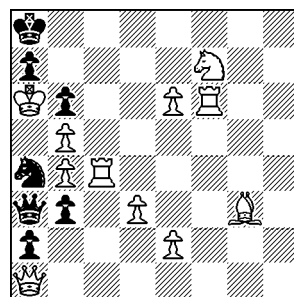
a) **1.Dd7+!** Rd5 2. Da4+ Rb4 3. Dd1+ Rd3+ 4. Kg1 Ke3 5. Da4 Th1#

b) **1.Da4+** Rc4 2. Dd7+ Rd6 3. Dg4+ Re4+ 4. Kg1 Kd5 5. e3 Th1#

A- ja b -muodoissa analogiset muunnelmat, joissa musta ratsu pakotetaan pitämään ruutua f2. Lopussa kaunis siirtopakko jolloin kuningas siirtyy ruutuun, jossa ratsu on edelleen kiinnitetty.

Analogous variations in the a- and b-forms, where the black knight is forced to control square f2. A beautiful zugzwang at the end, when the king moves to a square still maintaining the pin to the knight.

**Jorma Pitkänen**  
Maininta / Commend



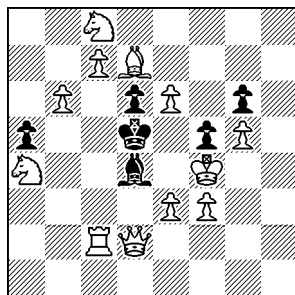
i#5 11+7

1. Tff4 (2. Dh1+ Kb8 3. Tc8+ Kxc8 4. Tc4+)  
1.-Dxb4 2. Dh8+ Df8 3. Dh1+ Kb8 4. Da8+

Kxa8 5.Tc8+ Dxc8#  
 1.-Db2 2.Dh1+ Kb8 3.Dh8+ Dxb8 4.Tf6+  
 Ka8 5.Tc8+ Dxc8#

Kaunista peliä pitkillä daamin siirroilla.  
*Beautiful play with long moves of the queen.*

**Oleg Paradzinski**  
**Maininta / Commend**



i#6 b) mRd4 12+6

a) 1.Rxd6 Kxd6 2.c8R+ Kd5 3.Le8 Kxe6  
 4.Tc6+ Kd5 5.Tc5+ Ke6 6.Te5+ Lxe5#  
 b) 1.Dxa5+ Rb5 2.Dd2+ Rd4 3.Tb2 Kc4  
 4.Tb4+ Kd5 5.Tb5+ Kc4 6.De2+ Rxe2#

Molemmissa muodoissa valkea lyö pois  
 haittaavan mustan sotilaan.

*White captures a disturbing black pawn  
 in both forms.*

*Kari Karhunen*

Huomautukset tuomion johdosta on lä-  
 hetettävä tuomarille kolmen kuukauden  
 kuluessa alla olevaan osoitteeseen.

*Claims within three months from the  
 publication date of this issue to:*

Kari Karhunen, Rukotie 7 B, FI-00760 Hel-  
 sinki, Finland.